Unearthed Arcana 2024
Изобретатель

Этот документ для теста является частью серии статей «Unearthed Arcana», представляющих материалы, предназначенные для будущих книг. Материалы здесь используют правила из Книги игрока 2024 года.

Оригинальный документ можно посмотреть на DnDBeyond.

Узнайте больше на YouTube

Чтобы узнать больше о дизайне, представленном в этой статье, мы приглашаем вас посмотреть видеоролики о нём на YouTube Dungeons & Dragons.

Что внутри?

Изобретатель. Обновлённый изобретатель является звездой программы.

Дополнительные магические опции. Новое заклинание и коллекция магических предметов расширяют доступные опции для изобретателей.

Это тестовый материал

Эта статья представлена для теста и обратной связи. Опции здесь являются экспериментальными и находятся в черновом виде. Они не являются официальной частью игры. Ваша обратная связь поможет определить, примем ли мы их официально.

Как протестировать этот материал. Мы приглашаем вас попробовать этот материал в игре. Чтобы использовать его, вы можете либо включить его в свою кампанию, либо провести 1 или несколько специальных плейтест-сессий. Для таких сессий вы можете создать собственное приключение или использовать короткое приключение из источника, такого как Приключения на Бесконечной лестнице.

Уровень силы. Опции персонажа, представленные здесь, могут быть более или менее сильными, чем опции в Книге игрока 2024 года. Если дизайн пройдёт тест, то его мощь будет скорректирована до желаемого уровня перед публикацией. Это означает, что опция может быть более или менее сильной в своей финальной версии.

Обратная связь. Лучший способ оставить нам обратную связь по этому материалу — заполнить опрос, который мы опубликуем на D&D Beyond. Если мы сделаем этот материал официальным, то он будет доработан на основе вашей обратной связи и затем появится в книге по D&D.

Предоставление обратной связи по этому документу — один из способов помочь сформировать будущее D&D!

Изобретатель

Магический ремесленник и творец чудес

Мастера созидания, изобретатели используют смекалку и магию, чтобы раскрывать невероятные возможности предметов. Они воспринимают магию как сложную систему, которую можно расшифровать и использовать в своих заклинаниях и изобретениях. Всё, что нужно для игры одним из этих изобретателей, можно найти в следующих разделах.

Особенности изобретателя

Основная характеристика	Интеллект
Кость хитов	к8 за каждый уровень изобретателя
Хиты	8 + Тел. за 1 уровень 5 + Тел. за каждый уровень выше 1
Владение спасбросками	Телосложение и Интеллект
Владение навыками	Выберите 2: Аркана, История, Проницательность, Медицина, Природа, Внимательность или Ловкость рук
Владение оружием	Простое оружие
Владение инструментами	Воровские инструменты, Инструменты ремонтника и один тип инструментов ремесленника на ваш выбор
Владение доспехами	Лёгкие и средние доспехи и щит
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Проклёпанная кожанный доспех, кинжал, воровские инструменты, набор исследователя подземелий и 16 зм; Б) 150 зм

Становление изобретателем...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности из таблицы «Особенности изобретателя».
- Получите умения изобретателя 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения изобретателя».

Как мультикласс

- Получите слебущие особенности изобретателя из таблицы «Особенности изобретателя»: кость хитов, владение инструментами ремонтника, владение одним навыков по вашему выбору из списка навыков изобретателя и владение лёгкими и средними доспехами и щитами.
- Получите умения изобретаетля 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения волшебника». См. правила мультиклассирования в Книге игрока, чтобы определить доступные ячейки заклинаний, добавляя половину уровней изобретателя (округляя вверх).

Умения класса изобретатель [Artificer]

Как изобретатель вы получаете следующие умения класса по достижении указанных уровней. Эти умения перечислены в таблице «Умения изобретателя».

Примечайния дизайнера: обновление изобретателя

Вот основные обновления класса с момента его появления в Котле Таши со всякой всячиной:

- **Магический мастеровой** теперь позволяет изобретателю создавать дешевые предметы быстро.
- **Использование заклинаний** теперь позволяет изобретателю заменять один заговор после каждого продолжительного отдыха.
- **Инфузирование предметов** было переработано и переименовано в Копирование магического предмета. Эта особенность позволяет изобретателю копировать любой волшебный предмет соответствующей редкости и типа.
- **Тинкер магических предметов** заменяет Специализацию изобретателя и позволяет превратить волшебный предмет в ячейку заклинания.
- **Пробдеск гениальности** теперь используется в ответ на провал проверки или спасброска.
- **Хранящий заклинания предмет** изменено и теперь включает заклинания изобретателя 3 уровня.
- **Душа изобретения** больше не требует реакции для избежания смерти и восстанавливает 20 хитов, а не 1. Другой эффект этого умения теперь усиливает проверки характеристик.

Уровень 1: Магический мастеровой

Действием магия с применением инструментов ремонтника в незанятом пространстве в пределах 5 футов от себя вы можете создать 1 предмет из списка:

Мелкие шарики	Сеть
Корзина	Масло
Спальник	Бумага
Колокольчик	Пергамент
Одеяло	Шест
Блок и лебёдка	Сумка
Ведро	Верёвка
Калтропы	Мешок
Свеча	Лопата
Лом	Бечёвка
Фляга	Трутница
Кувшин	Факел
Лампа	Флакон

См. правила для этого предмета в Книге игрока. Предмет исчезает через 1 час. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), и вы восстанавливаете все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы научились направлять магическую энергию через предметы. Правила наложения заклинаний см. в Книге игрока. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям изобретателя, которые будут перечислены в списке заклинаний изобретателя далее в описании класса.

Необходимые инструменты. Вы накладываете заклинания изобретателя с помощью инструментов. Вы можете использовать воровские инструменты, инструменты ремонтника или другие ремесленные инструменты, которыми владеете, в качестве заклинательной фокусировки. Вам необходимо держать фокусировку в руке, когда вы накладываете заклинание изобретателя (это значит, что у заклинаний есть материальный компонент).

Заговоры. Вы знаете 2 заговора по вашему выбору из списка заклинаний изобретателя. Рекомендуются: Брызги кислоты и Фокусы.

Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, вы можете заменить 1 из ваших заговоров другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний изобретателя.

При достижениии 10 и 14 уровней изобретателя, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний изобретателя, как показано в столбце «Заговоры» из таблицы «Умения изобретателя».

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения изобретателя» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 2 заклинания 1 уровня из списка заклинаний изобретателя. Рекомендуются: Лечение ран и Скольжение.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни изобретателя, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения изобретателя».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний изобретателя, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения изобретателя». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы изобретатель 5 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний изобретателя 1 и 2 уровней в любой комбинации.

Если другое умение изобретателя даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями изобретателя для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, вы можете изменить ваш список подготовленных заклинаний, заменив любые из них другими заклинаниями изобретателя, для которых у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Интеллект — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний изобретателя.

Уровень 2: Копия магического предмета

Вы изучили магические чертежи, которые используете для создания магических предметов.

Известные чертежи. Когда вы получаете это умение, выберите 4 чертежа из таблицы «Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 2+)» (описание предметов можно найти в Руководстве Мастера). Рекомендуются: Сумка хранения, Шапка подводного дыхания, Камни послания и Волшебная палочка боевого мага +1. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень изобретателя, вы можете заменить 1 из известных вам чертежей на новый, соответствующий вашему уровню.

Вы изучаете ещё 1 чертеж на выбор на уровнях изобретателя, указанных в колонке «Чертежи» из таблицы «Умения изобретателя».

Создание предмета. После продолжительного отдыха вы можете создать 1 или 2 различных магических предмета, если у вас есть инструменты ремонтника. Каждый предмет основан на одном из известных вам чертежей для этого умения.

Если созданный предмет требует настройки, то вы можете настроиться на него сразу после его создания. Если вы решите настроиться позже, то вам придётся использовать обычный процесс настройки. Когда вы достигаете определённых уровней изобретателя, указанных в колонке «Маг. предметы» из таблицы «Умения изобретателя», количество магических предметов, которые вы можете создать после продолжительного отдыха, увеличивается. Каждый создаваемый предмет должен основываться на отдельном известном вам чертеже.

Если вы пытаетесь превысить максимальное количество магических предметов, то самый старый из предметов исчезает, а новый появляется.

Длительность. Магический предмет, созданный с помощью этого умения, функционирует как нормальный магический предмет, за исключением того, что его магия не является постоянной. Когда вы умираете, магический предмет исчезает через 1к4 дня.

Если созданный вами предмет является контейнером, таким как Сумка хранения, и он исчезает, то его содержимое безопасно появляется в его пространстве и вокруг него.

Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 2+)

Чертёж магического предмета	Настройка
Алхимический сосуд	Нет
Сумка хранения	Нет
Шапка подводного дыхания	Нет
Обычный магический предмет, который не является зельем, свитком или проклятым (вы можете выбрать этот вариант несколько раз, каждый раз выбирая другой предмет; каждый предмет считается отдельным чертежом)	Вариативно
Ночные очки	Нет
Верёвка лазания	Нет
Камни послания	Нет
Щит +1	Нет
Волшебная палочка обнаружения магии	Нет
Волшебная палочка секретов	Нет
Волшебная палочка боевого мага +1	Да
Оружие +1	Нет

Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 6+)

Чертёж магического предмета	Настройка
Доспех +1	Нет
Эльфийские сапоги	Нет
Эльфийский плащ	Да
Плащ ската	Нет
Очки очарования	Да
Перчатки воровства	Нет
Фонарь обнаружения	Нет
Свирель ужаса	Нет
Необычные доспехи, жезл или оружие, которые не являются проклятыми (вы можете выбрать этот вариант несколько раз, каждый раз выбирая другой предмет; каждый предмет считается отдельным чертежом)	Вариативно

Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 10+)

Чертёж магического предмета	Настройка
Необычные кольцо или чудесный предмет, которые не является проклятыми (вы можете выбрать этот вариант несколько раз, каждый раз выбирая другой предмет; каждый предмет считается отдельным чертежом)	Вариативно

Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 14+)

Чертёж магического предмета	Настройка
Редкие доспехи, кольцо, волшебная палочка, оружие или чудесный предмет, которые не являются проклятыми (вы можете выбрать этот вариант несколько раз, каждый раз выбирая другой предмет; каждый предмет считается отдельным чертежом)	Вариативно

Уровень 3: Подкласс изобретателя

Вы получаете подкласс изобретателя по вашему выбору. Подклассы алхимик, артеллерист, боевой кузнец и бронник подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях изобретателя. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню изобретателя или ниже.

Уровень 3: Подходящий инструмент

Список предметов, которые вы можете создавать с помощью Магического мастерового, теперь включает инструменты ремесленника, описаные в Книге игрока.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях изобретателя 8, 12 и 16.

Уровень 6: Тинкер магических предметов

Ваше умение Копия магического предмета улучшается следующим образом:

Откачка магии. Бонусным действие, вы можете коснуться магического предмета в пределах 5 футов от вас, который вы создали с помощью умения Копия магического предмета, и заставить его исчезнуть, преобразуя его магическую энергию в ячейку заклинаний. Ячейка будет 1 уровня, если предмет является обычным, или 2 уровня, если предмет является необычным или редким. После использования этого умения вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха. Любая созданная таким образом ячейка заклинаний исчезает при завершении продолжительного отдыха.

Расширенное копирование. Когда вы изучаете чертёж для своего умения Копия магического предмета, вы теперь также можете выбирать из таблицы «Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 6+)».

Умения изобретателя

Ур.	БМ	Умения класса	Чертежи	Маг. предметы	Заговоры	Подг. Закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
							1	2	3	4	5
1	+2	Магический мастеровой, Использование заклинаний	—	—	2	2	2	-	-	-	-
2	+2	Копия магического предмета	4	2	2	3	2	-	-	-	-
3	+2	Подкласс изобретателя, Подходящий инструмент	4	2	2	4	3	-	-	-	-
4	+2	Улучшение характеристик	4	2	2	5	3	-	-	-	-
5	+3	Умение подкласса	4	2	2	6	4	2	-	-	-
6	+3	Тинкер магических предметов	5	3	2	6	4	2	-	-	-
7	+3	Проблеск гениальности	5	3	2	7	4	3	-	-	-
8	+3	Улучшение характеристик	5	3	2	7	4	3	-	-	-
9	+4	Умение подкласса	5	3	2	9	4	3	2	-	-
10	+4	Адепт магических предметов	6	4	3	9	4	3	2	-	-
11	+4	Хранящий заклинания предмет	6	4	3	10	4	3	3	-	-
12	+4	Улучшение характеристик	6	4	3	10	4	3	3	-	-
13	+5	—	6	4	3	11	4	3	3	1	-
14	+5	Знаток магических предметов	7	5	4	11	4	3	3	1	-
15	+5	Умение подкласса	7	5	4	12	4	3	3	2	-
16	+5	Улучшение характеристик	7	5	4	12	4	3	3	2	-
17	+6	—	7	5	4	14	4	3	3	3	1
18	+6	Мастер магических предметов	8	6	4	14	4	3	3	3	1
19	+6	Эпическая черта	8	6	4	15	4	3	3	3	2
20	+6	Душа изобретения	8	6	4	15	4	3	3	3	2

Уровень 7: Проблеск гениальности

Когда вы или существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, проваливает проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцию добавить бонус к броску, потенциально приводя к успеху. Этот бонус равен вашему модификатору Интеллекта.

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы восстанавливаете все израсходованные использования после продолжительного отдыха.

Уровень 10: Адепт магических предметов

Вы достигли глубокого понимания использования и создания магических предметов, что дает вам следующие преимущества:

Дополнительная настройка. Вы можете настроиться на 4 магических предмета одновременно вместо 3.

Расширенное копирование. Когда вы изучаете чертёж для своего умения Копия магического предмета, вы теперь также можете выбирать из таблицы «Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 10+)».

Уровень 11: Хранящий заклинания предмет

Каждый раз после продолжительного отдыха вы можете коснуться одного простого или боевого оружия, либо одного предмета, который можно использовать в качестве заклинательной фокусировки, и вложить в него заклинание. Вы выбираете заклинание изобретателя 1, 2 или 3 уровня, которое имеет время накладывания «1 действие» (вам не обязательно иметь это заклинание среди подготовленных).

Держа этот предмет, существо может действием воспроизвести эффект заклинания из него, используя ваш модификатор заклинательной характеристики. Если для заклинания требуется концентрация, существо должно поддерживать её. Заклинание остаётся в предмете до тех пор, пока оно не будет использовано количество раз, равное удвоенному значению вашего модификатора Интеллекта (минимум 2), или пока вы не используете это умение снова, чтобы вложить заклинание в предмет.

Уровень 14: Знаток магических предметов

Ваше мастерство в использовании магических предметов усиливается, предоставляя следующие эффекты:

Дополнительная настройка. Вы можете настроиться на 5 волшебных предметов одновременно вместо 3.

Расширенное копирование. Когда вы изучаете чертёж для своего умения Копия магического предмета, вы теперь также можете выбирать из таблицы «Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 14+)». Вы не можете иметь более 3 редких предметов одновременно, созданных с помощью Копия магического предмета.

Уровень 18: Мастер магических предметов

Вы можете настроиться на 6 волшебных предметов одновременно вместо 3.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар устойчивости к энергиям.

Уровень 20: Душа изобретения

Вы развили мистическую связь с вашими магическими предметами, из которой можете черпать помощь. Вы получаете следующие эффекты:

Обман смерти. Если ваши хиты снижены до 0, но вы не умерли сразу, то вы можете уничтожить один необычный или редкий магический предмет, созданный с помощью вашей особенности Копия магического предмета, изменив ваши хиты на 20 вместо 0.

Магическое руководство. Пока у вас есть настройка хотя бы на 1 магический предмет, вы можете добавить 1к6 к любой проверке характеристики, которую совершаете. Вы принимаете решение о добавлении кости после броска к20, и можете использовать этот эффект только 1 раз за ход.

Список заклинаний изобретателя

В этом разделе представлен список заклинаний изобретателя. Заклинания организованы по уровню заклинаний, а затем отсортированы по алфавиту, и перечислена школа магии каждого заклинания. В столбце «Спец.» К означает, что заклинание требует концентрации, Р означает, что это ритуал, а М означает, что требуется определённый материальный компонент.

Заговоры (заклинания изобретателя 0 уровня)

Заклинание	Школа	Спец.
Брызги кислоты	Воплощение	—
Волшебная рука	Вызов	—
Луч холода	Воплощение	—
Меткий удар	Прорицание	М
Наставление	Прорицание	К
Огненный снаряд	Воплощение	—
Пляшущие огоньки	Иллюзия	К
Починка	Преобразование	—
Раскат грома	Воплощение	—
Свет	Воплощение	—
Сообщение	Преобразование	—
Сопротивление	Ограждение	К
Терновый кнут	Преобразование	—
Уход за умирающим	Некромантия	—
Фокусы	Преобразование	—
Электрошок	Воплощение	—
Элементализм	Преобразование	—
Ядовитые брызги	Некромантия	—

Заклинания изобретателя 1 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Сигнал тревоги	Ограждение	Р
Лечение ран	Ограждение	—
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Маскировка	Иллюзия	—
Поспешное отступление	Преобразование	К
Огонь фей	Воплощение	К
Псевдожизнь	Некромантия	—
Падение пёрышком	Преобразование	—
Скольжение	Воплощение	—
Опознание	Прорицание	Р, М
Прыжок	Преобразование	—
Скороход	Преобразование	—
Очищение пищи и питья	Преобразование	Р
Убежище	Ограждение	—

Заклинания изобретателя 2 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Арканная регенерация	Ограждение	—
Вечный огонь	Воплощение	М
Видение невидимого	Прорицание	—
Волшебные уста	Иллюзия	Р, М
Волшебный замок	Ограждение	М
Гомункул слуга (появляется в этой UA)	Воплощение	Р, М
Дыхание дракона	Преобразование	К
Защита от яда	Ограждение	—
Левитация	Преобразование	К
Магическое оружие	Преобразование	—
Невидимость	Иллюзия	К
Низшее восстановление	Ограждение	—
Паук	Преобразование	К
Паутина	Воплощение	К
Помощь	Ограждение	—
Размытый образ	Иллюзия	К
Раскалённый металл	Преобразование	К
Смена обличья	Преобразование	К
Трюк с верёвкой	Преобразование	—
Тёмное зрение	Преобразование	—
Увеличение/уменьшеие	Преобразование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К

Заклинания изобретателя 3 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Защита от энергии	Ограждение	К
Мерцание	Преобразование	—
Низшее воскрешение	Некромантия	М
Охранные руны	Ограждение	М
Подводное дыхание	Преобразование	Р
Полёт	Преобразование	К
Рассеивание магии	Ограждение	—
Создание пищи и питья	Вызов	—
Стихийное оружие	Преобразование	К
Ускорение	Преобразование	К
Хождение по воде	Преобразование	Р

Заклинания изобретателя 4 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Верный пёс Морденкайнена	Вызов	—
Изготовление	Преобразование	—
Изменение формы камня	Преобразование	—
Кабинет Морденкайнена	Ограждение	—
Леомундов потайной сундук	Вызов	М
Магический глаз	Прорицание	К
Отилюков упругий шар	Ограждение	К
Призыв духа конструкта	Вызов	К, М
Свобода перемещения	Ограждение	—
Шуба камня	Преобразование	К, М

Заклинания изобретателя 5 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Высшее восстановление	Ограждение	М
Длань Бигби	Воплощение	К
Круг силы	Ограждение	К
Оживление вещей	Преобразование	К
Сотворение	Иллюзия	—
Стена камня	Воплощение	К

Подклассы изобретателя

Подкласс изобретателя — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях изобретателя, как указано в подклассе. В этом разделе представлены подклассы алхимик, артеллерист, боевой кузнец и бронник.

Алхимик

Создавайте магические элексиры и зелья

Алхимик — это эксперт в сочетании реагентов для создания магических эффектов. Алхимики используют свои творения, чтобы даровать или вытягивать жизнь.

Примечайния дизайнера: обновление алхимика

Вот основные обновления этого подкласа по сравнению с версией из Котла Таши:

- **Заклинания алхимика** заменили Увядание на Едкий шар.
- **Владение инструментами** теперь позволяет изобретателю создавать зелья быстрее.
- **Экспериментальный эликсир** теперь создаёт больше эликсиров, исцеление лечащего эликсира увеличено, а шестая строка таблицы теперь позволяет выбирать эффект эликсира.
- **Восстанавливающие реагенты** были изменены так, чтобы временные хиты зависели от вашего уровня.
- **Химическое мастерство** было переработано. Оно теперь включает дополнительный урон, сопротивление и возможность накладывать Бурлящий котёл Таши.

Уровень 3: Владение инструментами

Вы получаете владение инструментами алхимика. Если у вас уже есть это владение, вы получаете владение другим видом ремесленных инструментов на ваш выбор.

Кроме того, когда вы варите зелье, используя правила создания предметов из Руководства Мастера, время, необходимое для его создания, сокращается вдвое.

Уровень 3: Заклинания алхимика

Когда вы достигаете уровня изобретателя, указанного в таблице «Заклинания алхимика», эти заклинания всегда считаются подготовленными для вас.

Заклинания алхимика

Уровень	Заклинания
3	Лечащее слово, Луч болезни
5	Мельфова кислотная стрела, Пылающий шар
9	Газообразная форма, Множественное лечащее слово
13	Защита от смерти, Едкий шар
17	Облако смерти, Воскрешение

Уровень 3: Экспериментальный элексир

Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, имея инструменты алхимика, вы можете использовать этот инструмент, чтобы магически создать 2 эликсира. Для каждого эликсира бросьте по таблице «Экспериментальный эликсир», чтобы определить его эффект, который срабатывает, когда кто-либо выпивает эликсир. Эликсир появляется в склянке, и склянка исчезает, когда эликсир выпивают или выливают. Если какой-либо эликсир остаётся, когда вы завершаете продолжительный отдых, эликсир и его склянка исчезают.

Выпивание эликсира. Бонусным действием существо может выпить эликсир или дать его выпить другому существу в пределах 5 футов от себя.

Создание дополнительных эликсиров. Действием магия и держа инструменты алхимика вы можете потратить одну ячейку заклинания, чтобы создать дополнительный эликсир. При этом вы можете выбрать эффект эликсира из таблицы экспериментального эликсира, а не бросать по ней.

Когда вы достигаете определённых уровней в классе изобретателя, вы можете создавать дополнительные эликсиры в конце каждого продолжительного отдыха: 3 на 5 уровне, 4 на 9 уровне и 5 на 15 уровне.

к6	Эффект
1	**Лечение.** Пьющий восстанавливает количество хитов, равное 2к4 + модификатор вашего Интеллекта.
2	**Стремительность.** Скорость передвижения выпившего увеличивается на 10 фт. на 1 час.
3	**Устойчивость.** Выпивший получает бонус +1 к КД на 10 минут.
4	**Смелость.** Выпивший может бросить к4 и добавлять выпавшее значение к каждому броску атаки и спасброску в течение следующей минуты.
5	**Полёт.** Выпивший получает скорость полёта 10 фт. на 10 минут.
6	Вы определяете эффект эликсира, выбирая одну из других строк этой таблицы.

Уровень 5: Учёный-алхимик

Когда вы накладываете заклинание, используя ваши инструменты алхимика в качестве заклинательной фокусировки, вы получаете бонус к одному из бросков этого заклинания. Этот бросок должен восстанавливать хиты или быть броском урона, который наносит урон кислотой, огнём, некротической энергией или ядом.

Бонус равен вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Уровень 9: Восстанавливающие реагенты

Вы можете добавлять восстанавливающие реагенты в некоторые из ваших творений, предоставляя следующие преимущества:

Укрепление. Когда существо выпивает эликсир, который вы создали с помощью особенности Экспериментальный эликсир, это существо получает временные хиты, равные вашему модификатору Интеллекта + ваш уровень изобретателя.

Восстановление. Вы можете накладывать заклинание Низшее восстановление без расхода ячейки заклинаний и без подготовки этого заклинания, при условии, что вы используете инструменты алхимика в качестве заклинательной фокусировки. Вы можете делать это количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), и восстанавливаете все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Уровень 15: Химическое мастерство

Вы получаете следующие эффекты:

Алхимический взрыв. Когда вы накладываете заклинание изобретателя, которое наносит урон кислотой, огнём, некротической энергией или ядом, вы также можете нанести этому существу 2к8 урона силовым полем. Вы можете использовать этот эффект только 1 раз за каждый ваш ход.

Химическая устойчивость. Вы получаете сопротивление к урону кислотой и ядом.

Призванный котел. Вы можете накладывать Бурлящий котёл Таши без использования ячейки заклинаний, без подготовки заклинания и без материальных компонентов, если вы используете инструментыалхимика в качестве заклинательной фокусировки. После использования этого эффекта вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха.

Бронник

Создавайте магическую броню для усиления своих умений

Изобретатель, который специализируется на создании доспехов, модифицирует доспехи так, чтобы они действовали почти как вторая кожа. Доспехи усиливаются, чтобы улучшить магию изобретателя, мощно атаковать и формировать грозную защиту.

Примечайния дизайнера: обновление бронника

Вот основные обновления этого подкласса по сравнению с версией из Котла Таши:

- **Владение инструментами** теперь позволяют изобретателю создавать броню быстрее.
- **Модель доспеха** включает новый вариант брони: дредноут. В варианте страж, Защитное поле теперь активируется, когда вы окровавлены, а не имеет ограниченние количества использований.
- **Модификации доспеха** заменены новым умением: Копия доспехов.
- **Идеальная броня** теперь увеличивает урон ваших громовых перчаток и метателя молний.

Уровень 3: Владение инструментами

Вы получаете владение тяжёлыми доспехами. Вы также получаете владение инструментами кузнеца. Если у вас уже есть это владение инструментами, то вы получаете владение одним другим типом ремесленных инструментов на ваш выбор.

Кроме того, когда вы создаёте немагическую или магическую броню, необходимое для этого время сокращается вдвое.

Уровень 3: Заклинания бронника

Когда вы достигаете уровня изобретателя, указанного в таблице «Заклинания бронника», эти заклинания всегда считаются подготовленными для вас.

Заклинания бронника

Уровень	Заклинания
3	Волшебная стрела, Волна грома
5	Дребезги, Отражения
9	Гипнотический узор, Молния
13	Высшая невидимость, Огненный щит
17	Стена силы, Создание прохода

Уровень 3: Арканный доспех

Действием магия, когда у вас в руках инструменты кузнеца, вы можете превратить комплект доспехов, который на вас надет, в арканные доспехи. Доспехи остаются арканными, пока вы не наденете другой комплект доспехов или не умрёте.

Вы получаете следующие эффекты, пока носите арканные доспехи:

Отсутствие требования к Силе. Если у доспехов обычно есть требование к характеристике Сила, то для арканных доспехов оно отсутствует для вас.

Быстрое надевание и снятие. Вы можете надеть или снять доспехи, используя действие использование.

Вторая кожа. Доспехи прикрепляются к вам и не могут быть сняты против вашей воли. Они также расширяются, покрывая всё ваше тело, хотя вы можете открыть или закрыть шлем бонусным действием. Доспехи заменяют отсутствующие конечности, функционируя идентично той конечности, которую они заменяют.

Заклинательная фокусировка. Вы можете применять арканные доспехи в качестве фокусировки для накладывания своих заклинаний изобретателя.

Уровень 3: Модель доспеха

Вы можете настроить свою арканный доспех. Когда вы это делаете, выберите одну из следующих моделей брони: дредноут, страж или лазутчик. Модель, которую вы выбираете, предоставляет вам особые эффекты, пока вы носите доспех.

Каждая модель включает специальное оружие. Когда вы атакуете этим оружием, вы можете добавлять свой модификатор Интеллекта вместо модификатора силы или ловкости к броскам атаки и урона.

Вы можете сменить модель доспеха, когда завершаете короткий или продолжительный отдых, если у вас под рукой есть кузнечные инструменты.

Дредноут. Вы разрабатываете свои доспехи, чтобы стать серьёзной угрозой в бою. Они имеет следующие особенности:

Броневой цеп. Железный шар на цепи появляется на одной из рукавиц вашей брони и обладает следующими характеристиками:

Категория оружия: простое рукопашное

Урон при попадании: 1к10 дробящего урона + модификатор характеристики, использованный для броска атаки

Свойства: досягаемость

Гигантский рост. Бонусным действием вы трансформируете и увеличиваете свою броню на 1 минуту. На это время ваша досягаемость увеличивается на 5 футов и если ваш размер меньше большого, то вы становитесь большим, вместе со всем, что на вас надето. Если у вас недостаточно пространства для увеличения размера, ваш размер не изменяется. Вы можете совершать это бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Все израсходованные использования восстанавливаются после продолжительного отдыха.

Разрушительный шар. Если вы попадаете по существу, размер которого как минимум на 1 категорию меньше вашего, с помощью цепа, то вы можете оттолкнуть существо на 10 футов от себя или притянуть существо на 10 футов к себе.

Страж. Вы создаёте свои доспехи для участия в передовой линии конфликта. Они обладают следующими особенностями:

Громовые перчатки. Каждая из перчаток доспехов имеет следующие характеристики:

Категория оружия: простое рукопашное

Урон при попадании: 1к8 звуковой + модификатор характеристики, используемый для броска атаки

Отвлекающий импульс. Существо, по которому попала перчатка, получает помеху на броски атаки против целей, кроме вас, до начала вашего следующего хода.

Защитное поле. Пока вы окровавлены, вы можете бонусным действием получить временные хиты, равные вашему уровню изобретателя. Вы теряете эти временные хиты, если снимаете доспехи.

Лазутчик. Вы модифицируете свои доспехи для выполнения тайных заданий. Они обладают следующими особенностями:

Метатель молний. Похожий на драгоценный камень нарост появляется на одной из перчаток доспехов или на груди доспехов (на ваш выбор). Он обладает следующими характеристиками:

Категория оружия: простое дальнобойное

Урон при попадании: 1к6 электрический + модификатор характеристики, используемый для броска атаки

Свойства: метательное (дистанция 90/300 футов)

Разряд молнии. Один раз в каждый ваш ход, когда

вы попадаете по существу с помощью Метателя молний, вы можете нанести дополнительный 1к6 электрического урона этой цели.

Энергетические шаги. Ваша скорость увеличивается на 5 футов.

Заглушающее поле. Вы получаете преимущество на проверки Ловкости (Скрытность). Если доспехи обычно накладывают помеху на такие проверки, то преимущество и помеха отменяют друг друга, как обычно.

Уровень 5: Дополнительная атака

Вы можете атаковать дважды вместо одного раза, когда используете действие атака в свой ход.

Уровень 9: Копия доспехов

Вы изучаете дополнительный чертёж для вашего умения Копия магического предмета, и он должен относиться к категории доспехи. Если вы замените этот чертёж, он также должен быть заменён на другой чертёж из категории доспехи.

Кроме того, вы можете создать дополнительный предмет с этим умением, и этот предмет также должен быть из категории доспехи.

Уровень 15: Идеальная броня

Ваш арканный доспех получает дополнительные эффекты в зависимости от её модели, как описано ниже.

Дредноут. Кость урона вашего броневого цепа увеличивается до 2к6 дробящего урона. Кроме того, когда вы используете ваш Гигантский рост, ваша досягаемость увеличивается на 10 футов, ваш размер может увеличиваться до большого или огромного (на ваш выбор), и вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости.

Страж. Кость урона ваших громовых перчаток увеличивается до 1к10 звукового урона.

Кроме того, когда существо размера огромный или меньше, которое вы видите, заканчивает свой ход в пределах 30 футов от вас, вы можете реакцией магическим образом заставить это существо совершить спасбросок Силы против Сл. вашего спасброска заклинания. При провале вы притягиваете существо на расстояние до 25 футов в незанятое пространство. Если вы притягиваете цель в пространство в пределах 5 футов от вас, то вы можете совершить рукопашную атаку оружием против неё частью этой реакции.

Вы можете совершать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), и вы восстанавливаете все использованные применения после продолжительного отдыха.

Лазутчик. Кость урона вашего метателя молний увеличивается до 2к6. Любое существо, получившее урон электричеством от вашего метателя молний, мерцает магическим светом до начала вашего следующего хода. Мерцающее существо излучает тусклый свет в радиусе 5 футов и получает помеху на броски атаки против вас, так как свет поражает его разрядом, если оно пытается атаковать вас.

Артиллерист

Получите дальнобойную разрушительную мощь

Артиллерист специализируется на использовании магии для метания энергии, снарядов и взрывов на поле боя.

Примечайния дизайнера: обновление артеллериста

Вот основные обновления этого подкласса по сравнению с версией из Котла Таши:

- **Владение инструментами** теперь позволяет изобретателю быстрее создавать волшебные палочки.
- **Мистическая пушка** теперь позволяет каждой пушке использовать варианты огнемёт, силовая баллиста и защитник.
- **Взрывоопасная пушка** теперь детонирует реакцией, а не действием, и её урон был увеличен.

Уровень 3: Владение инструментами

Вы получаете владение инструментами плотника. Если у вас уже есть это владение инструментами, то вы получаете владение одним другим типом ремесленных инструментов на ваш выбор.

Кроме того, когда вы создаёте волшебные палочки, необходимое для этого время сокращается вдвое.

Уровень 3: Заклинания артеллериста

Когда вы достигаете уровня изобретателя, указанного в таблице «Заклинания артеллериста», эти заклинания всегда считаются подготовленными для вас.

Заклинания артеллериста

Уровень	Заклинания
3	Волна грома, Щит
5	Дребезги, Палящий луч
9	Огненный шар, Стена ветра
13	Град, Стена огня
17	Конус холода, Стена силы

Уровень 3: Мистическая пушка

Используя инструменты плотника или кузнечнеца, вы можете действием магия создать мистическую пушку маленького или крошечного размера в незанятом пространстве на горизонтальной поверхности в пределах 5 футов от вас. Статблок пушки приведён ниже. Вы определяете её внешний вид, включая ваш выбор между ногами или колёсами. Она исчезает, если её хиты опускаются до 0 или через 1 час. Вы можете отозвать её раньше действием магия.

Как только вы создаёте пушку, вы не можете сделать это снова, пока не завершите продолжительный отдых или не потратите ячейку заклинаний, чтобы создать новую. У вас может быть только 1 пушка одновременно, и вы не можете создать другую, пока текущая пушка присутствует.

Мистическая пушка

Маленький или крошечный объёкт

КД: 18

Хиты: 5 × ваш уровень изобретателя (накладывание Починки на пушку восстанавливает 2к6 хитов)

Иммунитеты: ядовитый, психическая энергия

Активировать пушку (требуется находиться в пределах 60 футов от пушки). Бонусным действием вы можете приказать пушке использовать 1 из следующих режимов: огнемёт, силовая баллиста или защитник. Вы также можете приказать пушке переместиться на 15 футов до или после выполнения действия.

Огнемёт. Пушка извергает огонь конусом 15 футов. Все существа в этой области совершают спасбросок Ловкости против Сл. вашего заклинания. При провале цель получает 2к8 урона огнём, а при успехе — половину этого урона. Горючие предметы в конусе, которые не несут и не носят, начинают гореть.

Силовая баллиста. Совершите дальнобойную атаку заклинанием от пушки по существу или объекту в пределах 120 футов от неё. При попадании цель получает 2к8 урона силовым полем, и если цель является существом, то её отбрасывает на 5 футов от пушки.

Защитник. Пушка испускает импульс положительной энергии, который даёт самой пушке и каждому существу на ваш выбор в пределах 10 футов от неё количество временных хитов, равное 1к8 + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1 временный хит).

Уровень 5: Мистическое огнестрельное оружие

Когда вы завершаете продолжительный отдых, вы можете использовать инструменты плотника, чтобы вырезать специальные символы на жезле, посохе или волшебной палочке и таким образом превратить их в ваше мистическое огнестрельное оружие. Символы исчезают с предмета, если вы позже вырежете их на другом предмете. В противном случае символы сохраняются бесконечно.

Вы можете использовать ваше мистическое огнестрельное оружие как заклинательную фокусировку для ваших заклинаний изобретателя. Когда вы накладываете заклинание изобретателя через это оружие, бросьте 1к8 и вы получаете бонус к одному из бросков урона этого заклинания, равный выпавшему значению.

Уровень 9: Взрывоопасная пушка

Каждая Мистическая пушка, которую вы создаёте, становится более разрушительной. Вы получаете следующие эффекты:

Подрыв. Когда хиты вашей пушки опускаются до 0, вы можете реакцией приказать пушке взорваться, если вы находитесь в пределах 60 футов от неё. Это уничтожает пушку и заставляет каждое существо в пределах 20 футов от неё совершить спасбросок Ловкости против Сл. ваших заклинаний, получая 3к10 урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

Огневая мощь. Броски урона пушки увеличиваются на 1к8.

Уровень 15: Укреплённая позиция

Вы мастер в создании хорошо защищённых укреплений с помощью вашей Мистической пушки. Вы получаете следующие преимущества:

Двойная огневая мощь. Теперь вы можете иметь 2 пушки одновременно. Вы можете создать 2 пушки с помощью одного действия магия (но не используя одну и ту же ячейку заклинаний), а также активировать обе одним дополнительным действием, отдавая им приказ использовать одну и ту же опцию активации или разные. Вы не можете создать третью пушку, пока у вас есть две.

Проекция мерцающего поля. Вы и ваши союзники получаете укрытие на половину, находясь в пределах 10 футов от вашей Мистической пушки.

Боевой кузнец

Командуйте конструктом-защитником

Боевой кузнец сочетает в себе роль защитника и медика, являясь экспертом по защите союзников и ремонту как снаряжения, так и живых существ. Чтобы помочь своей работе, боевые кузнецы сопровождаются стальным защитником — защитным компаньоном, созданным их собственными руками.

Примечайния дизайнера: обновление бронника

Вот основные обновления этого подкласса по сравнению с версией из Котла Таши:

Владение инструментами теперь позволяет изобретатель быстрее создавать оружие.

Стальной защитник получил корректировку хитов и способности «Усиленный силовым полем удар».

Уровень 3: Владение инструментами

Вы получаете владение инструментами кузнеца. Если у вас уже есть это владение инструментами, то вы получаете владение одним другим типом ремесленных инструментов на ваш выбор.

Кроме того, когда вы создаёте обычное или магическое оружие, необходимое для этого время сокращается вдвое.

Уровень 3: Заклинания боевого кузнеца

Когда вы достигаете уровня изобретателя, указанного в таблице «Заклинания боевого кузнеца», эти заклинания всегда считаются подготовленными для вас.

Заклинания боевого кузнеца

Уровень	Заклинания
3	Героизм, Щит
5	Сияющая кара, Охраняющая связь
9	Аура живучести, Вызов шквала снарядов
13	Аура очищения, Огненный щит
17	Изгоняющая кара, Множественное лечение ран

Уровень 3: Боевая готовность

Ваша боевая подготовка и эксперименты с магией окупились, даровав две особенности:

Арканное усиление. Когда вы атакуете магическим оружием, вы можете использовать модификатор интеллекта вместо модификатора силы или ловкости для бросков атаки и урона.

Знание оружия. Вы получаете владение воинским оружием.

Уровень 3: Стальной защитник

Ваши изобретения подарили вам компаньона — Стального защитника (см. статблок). Вы определяете внешний вид защитника и решаете, будет ли у него 2 ноги или 4; ваши выборы не влияют на его статблок.

Стальной защитник дружелюбен к вам и вашим

Стальной защитник

Средний конструкт

КД 15

Хиты 5 + ваш пятикратный уровень изобретателя (количество костей хитов [к8] равно вашему уровню изобретателя)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Вын**	14	+2	+2
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Иммунитет яд; очарованный, истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки понимает языки, которые знаете вы

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Железная связь. Добавьте ваш бонус мастерства к любой проверке характеристики или спасброску, совершаемому защитником.

Действия

Рассечение силовым полем. *Рукопашная атака:* бонус равен вашему бонусу атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к8 + 2 + ваш модификатор интеллекта урон силовым полем.

Починка (3/день). Защитник или один конструкт или объект, которого он видит в пределах 5 фт., восстанавливает количество хитов, равное 2к8 плюс ваш модификатор интеллекта.

Реакции

Отклонение атаки. *Триггер:* Существо, которое защитник видит в пределах 5 фт., совершает бросок атаки по другому существу. *Действиек:* Существо, вызвавшее реакцию, совершает бросок атаки с помехой.

союзникам и подчиняется вам. Он исчезает, если вы умираете.

Защитник в бою. В бою защитник действует во время вашего хода. Он может перемещаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственным его действием является уклонение, если только вы не используете бонусное действие, чтобы приказать ему выполнить другое действие. Если у вас есть состояние недееспособный, то защитник действует самостоятельно и не ограничен действием уклонения.

Восстановление или замена защитника. Если защитник погиб в течение последнего часа, то вы можете использовать действие магия, чтобы прикоснуться к нему и потратить ячейку заклинания. Защитник возвращается к жизни через 1 минуту со всеми восстановленными хитами.

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете создать нового стального защитника, если у вас под рукой есть кузнечные инструменты. Если у вас уже есть защитник от этого умения, то первый исчезает.

Уровень 5: Дополнительная атака

ы можете атаковать дважды вместо одного раза, когда используете действие атака в свой ход.

Уровень 9: Магическая встряска

Когда вы попадаете по цели броском атаки с использованием магического оружия или ваш Стальной защитник попадает по цели, вы можете направить магическую энергию через удар, чтобы создать один из следующих эффектов:

Разрушительная энергия. Цель получает дополнительно 2к6 урона силовым полем.

Восстанавливающая энергия. Выберите одно существо или объект, которое вы видите в пределах 30 футов от цели. Исцеляющая энергия направляется к выбранному получателю, восстанавливая ему 2к6 хитов.

Вы можете направлять эту энергию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), но не более 1 раза за ход. Вы восстанавливаете все израсходованные применения после продолжительного отдыха.

Уровень 15: Улучшенный защитник

Ваша Магическая встряска и Стальной защитник становятся более мощными, предоставляя следующие эффекты:

Улучшенный толчок. Дополнительный урон и исцеление от вашего Магической встряски увеличиваются до 4к6.

Укреплённый защитник. Ваш Стальной защитник получает бонус +2 к КД.

Улучшённое отклонение. Каждый раз, когда ваш стальной защитник использует отклонение атаки, атакующий получает урон силовым полем, равный 1к4 + ваш модификатор Интеллекта.

Заклинания

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

Гомункул слуга

2 уровень, вызов
(Изобретатель)

Время накладывания: 1 час или ритуал

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (драгоценный камень или кристалл стоимостью 100+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы призываете особого гомункула в свободное пространство в пределах дистанции. Это существо использует статблок Гомункул слуга. Если у вас уже есть гомункул, созданный этим заклинанием, старый гомункул заменяется новым.

Вы определяете внешний вид гомункула, например, он может выглядеть как механическая птица, крылатые флаконы или миниатюрные оживлённые котлы.

Бой. Гомункул дружественен для вас и ваших союзников. В бою он действует по вашей инициативе, но его ход начинается сразу после вашего. Он подчиняется вашим командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команд, то он выполняет действие уклонение и использует своё перемещение, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки заклинания как уровень заклинания в статблоке.

Слуга гомункул

Крошечный конструк, нейтральный

КД 13

Хиты 5 + 5 за уровень заклинания (у гомункула количество костей хитов [к4], равное уровню заклинания)

Скорость 20 фт., полёт 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	4	-3	-3	**Лов**	15	+2	+2	**Вын**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Иммунитет яд; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки телепатия 1 миля (работает только с вами)

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Уклонение. Если гомункул подвергается эффекту, который позволяет совершить спасбросок Ловкости для получения только половины урона, то гомункул вместо этого не получает урона при успешном спасброске и только половину урона при провале. Он не может использовать эту особенность, если находится в состоянии недееспособный.

Магическая связь. Добавьте уровень заклинания к любой проверке характеристики или спасброску, совершаемому гомункулом.

Действия

Удар силой.. *Рукопашная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт. *Попадание:* Попадание: 1к6 + уровень заклинания урона силовым полем.

Реакции

Направление магии. *Триггер:* Вы накладываете заклинание с дистанцией «касание», и гомункул находится в пределах 120 футов от вас. *Действиек:* Гомункул передаёт заклинание через своё прикосновение.

Магические предметы

Магические предметы представлены не в алфавитном порядке.

Примечайния дизайнера: магические предметы

Представленные здесь магические предметы ранее использовались как инфузии изобретателя из Котла Таши. В виде магических предметов они могут быть созданы с помощью умения изобретателя Копия магического предмета. Кроме того, они могут быть найдены как сокровище или созданы по правилам, описанным в Руководстве Мастера.

Следующие инфузии из Котла Таши были заменены другими вариантами:

- Вместо инфузии **Улучшенная магическая фокусировка** изобретатель может использовать Копия магического предмета для создания Волшебной палочки боевого мага +1.
- Вместо инфузии **Улучшенная защита** изобретатель может использовать Копия магического предмета для создания доспехов +1 или щита +1.
- Вместо инфузии **Улучшенное оружие** изобретатель может использовать Копия магического предмета для создания оружия +1.
- Инфузия **Слуга-гомункул** заменено заклинанием с тем же названием (в предыдущем разделе).
- Инфузия **Усилитель разума** теперь представляет собой магическое кольцо, а не улучшение, которое можно применять к доспехам или одежде.

Сапоги извилистого пути

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти ботинки, вы можете бонусным действием телепортироваться на расстояние до 15 футов в свободное пространство, которое вы видите. Вы должны были занимать это пространство в какой-то момент в течение текущего хода.

Шлем бдительности

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот шлем, вы совершаете броски инициативы с преимуществом.

Усилитель разума

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Этот предмет имеет 4 заряда. Когда вы проваливаете спасбросок Телосложения для поддержания концентрации, вы можете реакцией потратить 1 заряд предмета, чтобы вместо этого преуспеть. Предмет восстанавливает 1к4 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

Излучающее свет оружие

Оружие (любое простое или воинское), редкое (требуется настройка)

Это магическое оружие даёт бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым с его помощью. Пока вы держите его, вы можете бонусным действием заставить его излучать яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет на дополнительные 30 футов. Вы можете погасить свет с бонусным действием.

Оружие имеет 4 заряда. Вы можете реакцией сразу после того, как по вам попали атакой, потратить 1 заряд оружия и заставить атакующего совершить спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале атакующий получает состояние ослеплённый до конца своего следующего хода. Оружие восстанавливает 1к4 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете.

Повторный выстрел

Оружие (любое простое или воинское со свойством боеприпасы), необычное (требуется настройка)

Это магическое оружие даёт бонус +1 к броскам атаки и урона при использовании для дальнобойной атаки, а также игнорирует свойство перезарядка, если оно имеется.

Если оружию не хватает боеприпасов, то оно создаёт их само, автоматически производя 1 магический боеприпас, когда владелец совершает дальнобойную атаку с его помощью. Созданный боеприпас исчезает сразу после того, как попадает или промахивается по цели.

Отталкивающий щит

Доспехи (щит), необычный

Вы получаете +1 к КД, пока используете этот щит.

Щит имеет 4 заряда. Пока вы держите его, вы можете реакцей сразу после попадания по вам рукопашной атакой потратить 1 заряд щита и оттолкнуть атакующего на расстояние до 15 футов. Щит восстанавливает 1к4 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

Возвращающееся оружие

Оружие (любое простое или воинское со свойством метательное), необычное

Это магическое оружие даёт бонус +1 к атакам и броскам урона, совершённым с его помощью, и возвращается к вашей руке сразу после использования для выполнения дальнобойной атаки.

Кольцо восстановления заклинаний

Кольцо, необычное (требуется настройка заклинателем)

Пока вы носите это кольцо, вы можете восстановить 1 потраченную ячейку заклинаний бонусным действием. Восстановленная ячейка может быть 3 уровня или ниже. После использования кольцо нельзя использовать снова до следующего рассвета.